

Doi: 10.17058/rzm.v14i01.20381

Natureza Programada: a intermedialidade entre o episódio “Autofac” e o conto homônimo de Philip K. Dick

Naturaleza Programada: la intermedialidad entre el episodio “Autofac” y el cuento homónimo de Philip K. Dick

Programmed Nature: The Intermediality between the Episode “Autofac” and Philip K. Dick’s Homonymous Short Story



Bárbara Gouvêa Rocha¹

Ubirajara Lopes da Cunha Junior²

Resumo: Este artigo investiga os processos de transposição midiática no gênero distópico, utilizando como estudo o episódio “Autofac” da série *Electric Dreams* (2018), oficial da Amazon Prime Vídeo, baseado no conto homônimo de Philip K. Dick do livro *Sonhos Elétricos* (publicado em 1955). Esse estudo se pauta nos conceitos acerca de tais processos como concebidos por Irina O. Rajewsky (2012) e terá em vista os aspectos de deturpação da natureza (tanto a humana quanto a ambiental) presentes na adaptação.

Palavras-chave: intermedialidade; distopia; identidade

¹ Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ – Rio de Janeiro – RJ - Brasil

² Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ – Rio de Janeiro – RJ - Brasil

Resumen: Este artículo investiga los procesos de transposición mediática en el género distópico, tomando como objeto de estudio el episodio “Autofac” de la serie *Electric Dreams* (2018), producción oficial de Amazon Prime Video, basado en el cuento homónimo de Philip K. Dick incluido en el libro *Sueños Eléctricos* (publicado en 1955). Este estudio se fundamenta en los conceptos sobre dichos procesos tal como los concibe Irina O. Rajewsky (2012) y considera los aspectos de distorsión de la naturaleza (tanto humana como ambiental) presentes en la adaptación.

Palabras clave: intermedialidad; distopía; identidad

Abstract: This article investigates the processes of media transposition within the dystopian genre, using as a case study the episode “Autofac” from the series *Electric Dreams* (2018), an Amazon Prime Video production based on the short story of the same name by Philip K. Dick, published in *Electric Dreams* (1955). The study is grounded in Irina O. Rajewsky’s concepts on such processes and examines the distortion of nature — both human and environmental — present in the adaptation.

Key-words: intermediality; dystopia; identity

Introdução

Um dos eixos centrais da distopia e da ficção científica reside na crítica às direções que a sociedade contemporânea pode tomar, especialmente no que se refere às consequências da exploração desenfreada dos recursos naturais e ao controle biopolítico dos corpos. Tais narrativas, ao projetarem futuros marcados por colapsos ambientais, sociais e políticos, podem operar como dispositivos de alerta para os impasses éticos do presente. Obras como *Não Verás país nenhum* (1981) de Ignácio de Loyola Brandão e produções cinematográficas como a trilogia *Mad Max* (1979; 1981; 1985) e *Blade Runner* (1982), articulam, ainda que sob perspectivas distintas, uma crítica contundente tanto à degradação ambiental — marcada por um cenário de terra desolada — quanto à abolição da autonomia individual diante de regimes autoritários. Além dessas, diversas outras obras do gênero distópico abordam de maneira incisiva a virtual ausência da natureza em seus universos narrativos, sugerindo cenários em que os ecossistemas foram devastados ou suprimidos pela tecnologia. Tal apagamento do mundo natural caminha, frequentemente, lado a lado com o controle sistemático dos corpos e das consciências humanas, operado por instâncias de poder hegemônico — geralmente representadas por regimes ditatoriais ou corporações tecnocráticas. Nesses contextos, tanto a natureza exterior quanto a natureza humana são submetidas a mecanismos de dominação, revelando uma crítica transversal à erosão das liberdades individuais e à destruição ambiental promovida pela lógica predominante de exploração e controle.

A distopia frequentemente utiliza elementos da ficção científica para construir seus cenários. Uma sociedade em que há certo grau de avanço tecnológico, manipulação genética, controle e vigilância onipresente da população geralmente são temas comuns abordados em ambos os gêneros. Contudo, a distopia se pauta em futuros sombrios e opressivos (muitas vezes como crítica direta às tendências vigentes).

Um autor clássico que exemplifica bem esse gênero é Philip K. Dick (1928-1982). Suas histórias são reconhecidas por abordar os medos quanto aos avanços tecnológicos tão presentes na ficção científica de sua época. Sua obra demonstra uma genuína preocupação com a ética dos usos das máquinas na substituição do ser humano em funções laborais, o que ecoa medos humanos que persistem desde a revolução industrial, prevê mesmo a substituição de entes e insumos naturais e uma conseqüente derrocada do ecossistema. Esses temas tão caros à ficção do autor são sempre matizados pelos tropos da distopia, de modo que essa mudança não é

somente marcada pela inexorabilidade dos avanços científicos, mas pela implacabilidade de um poder autoritário solapando a liberdade individual.

Seguindo a tendência de adaptar para a cinematografia obras clássicas sobre um olhar mais moderno, a Amazon Prime Video produziu a série *Electric Dreams* (2018). Essa produção transpõe os contos presentes na antologia *Sonhos Elétricos* (2020), de Dick – originários da década de 50 –, para o formato de série televisiva, dos quais nos interessa, no presente artigo, o episódio “Autofac” – homônimo do conto que adapta: “Autofab”³.

O processo de adaptação é concebido por Irina O. Rajewsky como um fenômeno pertencente a um dos três principais grupos de práticas intermediáticas. Esse fenômeno, conforme previsto pela própria autora, pressupõe alterações em diversos aspectos, dos mais diversos âmbitos da obra para adequar seu texto às configurações da nova mídia (cf. RAJEWSKY, 2012, p.58). Visto que se trata da transposição de um texto de uma mídia textual para uma mídia audiovisual – com mais aparatos de representação – as mudanças mais chamativas costumam ser no campo da imagética, mas veremos que a adaptação promove uma gama de mudanças no eixo temático que atualizam o discurso da distopia para as preocupações contemporâneas – ligadas à identidade e à substituição corporal do ser humano por máquinas, preservando o foco bastante acentuado nas questões ambientais e no declínio civilizacional.

No conto, a história dá-se pelo prisma de três personagens: Perine, Morrison e o líder, O’Neill. Juntos, buscam maneiras de cessar o funcionamento da fábrica e recuperar o controle dos bens naturais e, assim, da população humana. Inicialmente, tentam o diálogo com a fábrica por meio de um robô emissário das máquinas. No entanto, a Autofab desconsidera os apelos humanos. Assim, o trio tenta fazer com que as próprias fábricas se destruam ao sabotar um recurso crucial para a constante produção da Autofab: o tungstênio. Eles conquistam tal objetivo, contudo, ao visitarem uma fábrica tempos depois, descobrem que, mesmo após sua destruição, um conjunto de maquinário microscópico continua construindo novas fábricas, perpetuando o ciclo de produção. Logo, eles enfrentam a resistência das máquinas e não conquistam o seu objetivo. As Autofabs resistem aos ataques dos humanos e seguem sua programação de forma incessante.

Na série, a sociedade busca sobreviver após uma explosão nuclear. Também há um grupo composto por três personagens centrais: Conrad Morrison, Reverend Perine e Emily Zabriskie, uma hacker que também tenta encontrar uma maneira de desligar a Autofac e recuperar o controle sobre os recursos naturais e o destino da população. A fábrica continua a

³ Devido à tradução do livro, nos referiremos ao conto como “Autofab” (autofábrica) em vez da versão do seriado “Autofac” (autofactory).

operar sem o controle humano, poluindo o planeta e exaurindo os bens naturais, tudo isso para produzir e distribuir insumos desnecessários para aquela sociedade. A obra apresenta um foco na tentativa de preservação da natureza humana ao nos apresentar o namorado de Zabriskie, um bibliotecário interessado em resguardar os livros ainda encontrados na sociedade pós-declínio. Na série, a fábrica também envia uma representante, mas, dessa vez, um simulacro com inteligência artificial complexa (semelhante à mente humana), a Alice. Zabriskie tenta hackear a simulacro, mas fracassa na decodificação da máquina. A única alternativa de Zabriskie é ameaçar desligar a androide. Desse modo, o grupo consegue apoio de Alice para acessar a fábrica e implantar bombas no local. Morrison e Perine são mortos pelos robôs antes que consigam ativá-las. Zabriskie descobre que na fábrica há simulacros encapsulados e se depara com um semelhante a ela. Alice revela que toda a humanidade foi destruída na guerra, sem ela, a fábrica não tinha razão para existir, então foi necessário criar consumidores que não conheceriam suas essências e quando ocorrem erros na programação a sociedade é reprogramada. A população atual é composta por simulacros e Zabriskie foi criada baseada na mente humana da criadora da Autofac. No desfecho, mais um plot twist ocorre, Zabriskie revela já ter descoberto sua natureza e por isso implantou um vírus na sua programação para não ter seu sistema modificado. Seu código infecta e desliga a Autofac e ela retorna para a vila e reencontra seu namorado.

Tanto no conto “Autofac”, de Philip K. Dick, quanto em sua adaptação audiovisual na série *Electric Dreams*, o gênero distópico se apresenta como ferramenta crítica para explorar questões centrais sobre a relação entre humanidade e tecnologia. Em ambas as mídias, a distopia se manifesta por meio de um cenário pós-apocalíptico em que sistemas automatizados de produção — originalmente criados para garantir a sobrevivência — acabam por instaurar um regime de controle absoluto. A autonomia das máquinas e a impossibilidade de intervir em sua lógica operacional refletem um mundo em que os humanos perderam não apenas o domínio sobre a tecnologia, mas também a agência sobre suas próprias condições de existência. Assim, o gênero distópico serve de base para discutir os limites da autonomia tecnológica, os efeitos colaterais do progresso industrial desenfreado e as formas de resistência diante de um aparato técnico que passou a governar tanto os recursos naturais quanto a própria vida humana.

Após esse introito, o presente artigo propõe-se a investigar, sob a perspectiva da intermedialidade a adaptação do conto distópico “Autofab” (DICK, 2020) para sua versão audiovisual na série *Electric Dreams*. Este artigo observará o fenômeno de transposição midiática que se deu neste processo de adaptação, nos termos dos estudos midiáticos de

Rajewsky, observando como a série compõe (e molda) a imagética proposta pelo texto de Dick, em seus contos, além de dar atenção às representações do esgotamento ambiental, do consumo automatizado desenfreado e da desconexão humana de sua própria identidade. Busca-se compreender de que modo a transposição da linguagem literária para a audiovisual intensifica — ou ressignifica — as críticas presentes na obra originária de 1955, evidenciando as implicações ecológicas de um mundo governado por sistemas tecnológicos autônomos. Para aprofundar a análise da natureza degradada e do declínio civilizacional em tais obras, assim como marcar a diferença dos modos de apresentação de imagem entre a mídia textual e a mídia audiovisual, recorreremos ao estudo de Eva Heller em *A Psicologia das Cores: Como as Cores Afetam a Emoção e a Razão* (2022). Heller oferece uma compreensão das cores enquanto recursos sensoriais que influenciam a percepção emocional e psicológica, permitindo uma análise de como esses elementos são empregados, tanto na literatura quanto na obra audiovisual, para criar atmosferas de decadência e tensão. Veremos como a cor, nesse contexto, não serve somente para compor cenários de deterioração do ambiente, mas também para refletir o estado mental dos personagens, ajudando a moldar a nossa percepção acerca das dinâmicas de poder, controle e alienação presentes nas narrativas distópicas.

Análise e discussão: como o gênero se moldou aos novos anseios sociais

Assim como a análise de uma mídia não pode ocorrer sem a observação do contexto histórico, o gênero distópico passa por mudanças de foco com o decorrer do tempo. Ao examinar sua trajetória evolutiva, é possível identificar que o gênero avançou de uma preocupação centrada no controle exercido por regimes autoritários sobre a sociedade — predominante nas obras da primeira metade do século XX (como *1984*, de George Orwell, e *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley) — para uma ênfase crescente no controle da ciência e da tecnologia sobre a vida e os corpos humanos (ou transumanos), temática majoritária nas produções a partir da segunda metade do século XX. Esses temas modernos são reflexos dos anseios sociais quanto aos avanços no campo da genética, biotecnologia, inteligência artificial, entre outros campos. Tais avanços implicam questões éticas e morais e o debate de até que ponto o corpo humano – que simboliza a natureza – deve ser controlado ou modificado pelo domínio civilizatório (cf. CARDOSO, 2020, p. 10).

Irina O. Rajewsky (2012) propõe que o processo de transposição midiática:

relaciona-se à transformação de uma configuração midiática definida (um texto, um filme, etc...) ou de seu substrato noutra mídia. O texto ou filme

"original" constitui a "fonte" da recém-formada configuração midiática, cuja formação baseia-se num processo obrigatório de transformação intermidiática específico a uma mídia. (p. 59)

Assim, o texto fonte serviria de base para uma nova obra a ser constituída em uma configuração midiática distinta, o que, geralmente, implica diversas mudanças entre os textos. Com isso e com a grande distância temporal entre o conto de Dick, “Autofab”, e a adaptação, *Electric Dreams*, seria esperado que houvesse um significativo deslocamento temático que a tornasse um discurso distópico ainda mais moderno: enquanto o conto se concentra na escassez e na competição por recursos naturais entre humanos e máquinas, a adaptação audiovisual projeta uma distopia ecológica marcada pelo colapso ambiental e pela emergência de um mundo pós-humano. Nesse cenário, a humanidade já foi extinta, restando apenas androides controlados por uma inteligência artificial autônoma, dotada de uma consciência que se aproxima da humana. Esses seres buscam autonomia, o controle de seus próprios corpos, de suas vidas e da natureza que os cerca. No entanto, os androides que habitam os vilarejos — aqueles que não trabalham diretamente para a Autofac — não sabem que são androides; acreditam serem humanos sobreviventes do colapso. Essa ignorância quanto à própria natureza contribui para a tensão dramática da narrativa, especialmente quando a protagonista, Zabriskie, começa a questionar sua identidade. Em um ato extremo, ela se corta para confirmar se é humana — e descobre que não é.

Figura 1: Zabriskie busca descobrir sua natureza



Fonte: “Autofac”, Prime Vídeo, 2018

Ainda assim, como os humanos outrora fizeram, ela almeja liberdade e autodeterminação, tanto para si quanto para os demais habitantes do acampamento. Eles não querem mais ser submetidos ao domínio da Autofac, que os impede de produzir por conta própria. O desejo de autonomia emerge, assim, como um ato de resistência contra o controle absoluto da inteligência artificial sobre os meios de produção e o ambiente.

No conto "Autofab" (2020), não se observa a temática de inteligência artificial influenciando a mente humana e induzindo os personagens a questionarem suas próprias naturezas. No entanto, o texto aborda aspectos da intervenção das máquinas e da tecnologia no corpo humano. A Autofab exerce controle sobre o consumo da população, determinando o que devem ingerir e restringindo a capacidade de produzir e consumir de forma autônoma:

- "Introgado" – afirmou ele – significa a condição de um produto que é fabricado quando não há necessidade. Indica a rejeição de objetos por não serem mais desejados. O representante disse: – A análise da rede mostra a necessidade de um substituto de leite pasteurizado de alto nível nesta área. Não existe fonte alternativa; a rede controla todos os tipos de equipamento do gênero mamífero sintético que existem. Instruções originais gravadas descrevem o leite como essencial à dieta humana. A máquina estava passando a perna em O Neill, devolvendo discussão a seu aspecto específico.
 - Nós decidimos – disse ele desesperadamente – que não queremos mais leite. Preferiríamos viver sem ele, pelo menos até conseguirmos localizar as vacas.
 - Isto é contrário às fitas da rede – contestou o representante.
 - Não há vacas. Todo leite é produzido sinteticamente.
 - Então nós vamos produzir sinteticamente por conta própria – interrompeu Morrison, impaciente. – Por que nós não podemos tomar o controle das máquinas? Meu Deus, nós não somos crianças! Podemos tomar conta das nossas próprias vidas!
- (DICK, 2020, p. 46, grifos nossos)

Em "Autofab" (2020), a preocupação ecológica aparece como pano de fundo de um mundo em ruínas, onde a luta por recursos escassos (como o tungstênio) impulsiona o conflito. A autofabricação das máquinas é excessiva e indiferente às necessidades humanas — um reflexo das consequências da industrialização desenfreada e da lógica de produção contínua. Já no episódio da série, a dimensão ecológica é ainda mais explícita: a extinção humana está diretamente ligada a um colapso ambiental pós-nuclear, e a sobrevivência da espécie se dá de maneira artificial, sob o controle da Autofac. Como a fábrica foi programada para continuar operando indefinidamente, ela precisa criar consumidores, mesmo após o desaparecimento da humanidade — uma crítica ferrenha à lógica automatizada e autossuficiente da produção industrial, que, muitas vezes, ignora os limites ecológicos e humanos em nome da própria perpetuação, em última instância, sendo uma crítica às mazelas do capitalismo desenfreado, apresentada de maneiras um pouco distintas, mas em ambas as obras.

No conto “Autofab” (2020), observa-se a consolidação de uma lógica de exploração automatizada da natureza, levada ao seu limite, em que sistemas mecânicos passam a extrair recursos de forma incessante, indiferentes à presença humana e aos limites ambientais. Máquinas inicialmente programadas para atender às necessidades das pessoas tornam-se independentes, operando por conta própria e inviabilizando qualquer tentativa de interação ou controle por parte dos humanos. Impedidos de acessar os recursos naturais, os humanos são compelidos à passividade, tornando-se espectadores diante de um sistema de máquinas autônomas. Mesmo quando acreditam ter destruído a rede de autofábricas, os personagens se deparam com sua autorregeneração, o que revela um ciclo interminável de produção automatizada:

— Isso é tudo. Acabou de vez. A gente conseguiu o que pretendia: a destruição da rede autofab. — Ele lançou um olhar para Perine. — Ou será que era isso mesmo que a gente buscava?” (DICK, 2020, p. 63, grifos nossos).

— Eles estão construindo — disse O’Neill, aterrorizado [...] — Bom — disse O’Neill, reflexivo —, estamos de volta ao ponto de partida. Se isso é bom ou ruim... eu não sei. — Acho que eles devem estar por toda a Terra a esta altura — disse Morrison. — Pousando por toda parte e começando a trabalhar. (DICK, 2020, p. 69, grifos nossos).

A partir dessa perspectiva, “Autofab” (2020) configura-se como uma crítica não apenas à automação descontrolada, mas também à complexa relação de dependência que os humanos estabelecem com os sistemas tecnológicos que criam, aliada ao distanciamento progressivo da natureza. A narrativa questiona os limites da racionalidade técnica e evidencia os riscos de uma autonomia artificial que persiste independentemente da vontade humana. No entanto, o conto vai além da simples oposição entre homem e máquina: ao acreditarem ter derrotado a Autofab, os personagens não celebram, mas hesitam — revelando uma inquietação profunda quanto à real motivação de sua luta. “Ou será que era isso mesmo que a gente buscava?” (DICK, 2020, p. 63), questiona um dos protagonistas, apontando para a possibilidade de que, mesmo diante da opressão tecnológica, os humanos já não saibam mais viver sem ela. A dependência da fábrica se tornou tão enraizada que sua destruição não representa necessariamente uma libertação, mas o surgimento de um novo vazio — um mundo onde a autonomia humana precisa ser recriada.

Tons do declínio: poluição e decadência.

Na literatura, quando o narrador omite a descrição detalhada da ambientação, o leitor é incitado a um exercício imaginativo e criativo mais intensificado, tendo que criar e reconstruir os cenários e contextos da narrativa. Mesmo quando a ambientação é descrita, a visualização

do leitor permanece fundamental, uma vez que ele precisa preencher as lacunas e interpretar as nuances do ambiente de acordo com sua própria percepção e imaginação, criando uma experiência mais subjetiva e única da narrativa. O início do conto “Autofab” (2020) exemplifica bem esse processo, fornecendo uma descrição sucinta que, ao mesmo tempo, contextualiza o leitor e o convida a uma criação imagética do cenário:

Uma tensão pairava sobre aqueles três homens que esperavam. Eles fumavam, andavam para a frente e para trás, chutavam a esmo os matos que cresciam ao lado da estrada. O sol quente do meio-dia luzia nos campos marrons, e havia fileiras arrumadas de casas de plástico, além de uma linha distante de montanhas a oeste. (DICK, 2020, p. 37, grifos nossos).

O livro *A Psicologia das Cores: Como as Cores Afetam a Emoção e a Razão* (2022) de Eva Heller, explora como as cores influenciam nossos sentimentos e nossa razão. A autora apresenta o resultado de pesquisas que realizou com duas mil pessoas na Alemanha, onde investigou as cores preferidas e menos apreciadas, os efeitos psicológicos de cada cor e a associação de cores com sentimentos, características e suas relações históricas na sociedade.

Na literatura, é possível evocar tons específicos por meio de descrições que induzem o leitor a estabelecer associações simbólicas. No conto “Autofab” (2020), elementos como o sol abrasador e a tonalidade marrom são utilizados para construir um cenário de desolação e calor. O marrom, em particular, emerge como símbolo de degradação ambiental, refletindo a corrosão das máquinas e o terreno árido do deserto, configurando uma atmosfera de abandono. De acordo com Haller (2022), a cor marrom está intimamente ligada ao processo de apodrecimento, sendo, tanto em um sentido literal, quanto simbólico, associada à decomposição e à repulsão. Na natureza, essa cor remete ao que está murchando ou definhando, sendo emblemática do outono, quando a vegetação experimenta um ciclo de declínio e transformação.

Em contraste, nas obras audiovisuais, dadas as configurações da mídia, o receptor é imediatamente apresentado à imagem composta pela obra sem o intermédio da narração, podendo vê-la com seus próprios olhos. A ambientação é composta por elementos técnicos como a iluminação, a angulação da câmera e a coloração da imagem. Esses elementos, combinados, contribuem para a criação de uma experiência sensorial que, conforme apontam estudos sobre a linguagem visual, influenciam o público de maneira sutil e, por vezes, quase imperceptível. De acordo com a construção da cena e da atmosfera pretendida, essas escolhas estéticas parecem favorecer a evocação de sentimentos variados e até influenciar o próprio tom da narrativa.

Diversos teóricos abordaram a relação entre a linguagem visual e a construção de significados, destacando a importância da semiótica não apenas na linguagem escrita, mas também nas imagens. Roland Barthes (1990), por exemplo, fez contribuições fundamentais para a semiótica e a teoria da imagem, ao explorar como os signos visuais operam para comunicar significados e provocar reações no

espectador. Edmund Burke (1993), por sua vez, foi um dos primeiros filósofos a desenvolver uma teoria sobre o sublime, estabelecendo um vínculo entre a experiência estética e as respostas emocionais do receptor, sendo sua obra essencial para os estudos sobre recepção emocional e a estética das artes visuais. Nesse sentido, a cinematografia, por sua vez, passou a utilizar elementos como a iluminação, o contraste e as cores para criar atmosferas que induzem reações emocionais específicas no público. De forma semelhante, Eva Heller (2022) explora a influência das cores nas respostas emocionais e cognitivas, argumentando que as cores, enquanto signos visuais, carregam significados que podem moldar a percepção e a experiência estética de maneira profunda. Assim, tanto no campo da semiótica, quanto na psicologia das cores, é evidente o papel fundamental que a linguagem visual desempenha na construção de atmosferas e na indução de respostas emocionais específicas, especialmente no contexto cinematográfico, em que as cores e os elementos visuais têm o poder de evocar estados de espírito e emoções complexas. Vale ressaltar que, via de regra, a potência do efeito estético varia de acordo com a imersão do público na obra.

No conto “Autofab” (2018), assim como em várias outras obras do gênero distópico e da ficção científica, a utilização de determinadas colorações e padrões estéticos têm a função de evocar o clima caótico e opressor resultante da fusão entre a tecnologia e o declínio ambiental⁴.

Figura 2: Tons frios das cenas

⁴ Filmes como *1984* (1984), *Brazil – O filme* (1985), *Matrix* (1999) e outras produções que abordam a tecnologia como instrumento de opressão humana, frequentemente recorrem a uma paleta de cores frias e desoladas, reforçando a sensação de um mundo imerso em poluição e decadência.



Fonte: “Autofac”, Prime Vídeo, 2018

Na imagem, observa-se a predominância de tons azulados e acinzentados. Essa paleta cromática caracteriza as cenas que representam a perspectiva atual dos personagens na narrativa. Em contraste, nas cenas que remetem ao período anterior à explosão nuclear, a série adota uma paleta mais vívida, composta por cores fortes e pela ausência do filtro azulado, indicando uma mudança perceptível no ambiente representado. A escolha do azul e do cinza, articulada com o enredo da obra, pode ser interpretada como uma estratégia para reforçar uma atmosfera fria, repressiva e distópica.

No contexto da ficção científica contemporânea, o azul é frequentemente utilizado para sugerir a ideia de um futuro distante, isolado e artificial. Eva Heller (2009) destaca que o azul possui um efeito térmico mais frio do que o branco, associando-se ao lado sombrio da luz e, em ambientes, tende a transmitir a sensação de frieza e distanciamento, ampliando visualmente o espaço e tornando-o menos acolhedor.

Além disso, na série, o azul aparece frequentemente em combinação com o cinza, formando um tom que se aproxima do "cinza frio azulado". Para Heller (2009), o cinza é uma cor destituída de força simbólica: enquanto o branco representa a pureza e o preto a potência, o cinza surge como a diluição de ambos, remetendo à mediocridade, à velhice e à destruição. As cinzas, segundo a autora, simbolizam aquilo que foi destruído, reforçando associações com a tristeza e a perda. Por fim, cabe observar que a combinação de azul e cinza é recorrente na representação visual de ambientes tecnológicos, sendo amplamente utilizada na construção de cenários futuristas para acentuar a frieza emocional e a degradação ambiental associadas ao avanço tecnológico desumanizado e, nesse cenário, de forma desenfreada.

É relevante destacar que as cores, isoladamente, não carregam de forma intrínseca os significados simbólicos anteriormente mencionados. A interpretação dessas cores depende da articulação com diversos elementos da *mise-en-scène*, como a ambientação, o cenário, o figurino, a iluminação, a tonalidade da cor, além do contexto narrativo e do gênero da obra. No caso analisado, a construção simbólica associa-se a um universo distópico, no qual a tecnologia é representada como elemento de controle e perpetuação do sistema. Após a aniquilação da vida humana orgânica em decorrência de uma explosão nuclear, a Autofac passa a produzir androides dotados de inteligência artificial programada para imitar características humanas, de modo a manter a continuidade do consumo de seus produtos. Esses androides, embora possuam traços de comportamento e identidade similares aos dos seres humanos, não são, biologicamente, humanos. Apresentam, contudo, características como pensamento, elaboração de ideias, medo, raiva e ciúmes, sendo tratados como anomalias no sistema de programação. Assim, a predominância dos tons azulados e acinzentados reforça a atmosfera de frieza, artificialidade e estagnação, aspectos que dialogam com a lógica distópica desenvolvida na obra. Ademais, essas tonalidades contrastam com as cores tradicionalmente associadas à vida e à vitalidade – como os tons quentes da paleta cromática (vermelhos, amarelos e alaranjados) –, intensificando a sensação de ausência de dinamismo e a impossibilidade de regeneração.

É relevante observar que a obra emprega os tons azulados e acinzentados não apenas para representar o estado de degradação ambiental causado pela exploração excessiva dos recursos naturais e pela poluição. Além disso, essa escolha cromática parece refletir aspectos do psicológico dos personagens, reforçando sentimentos de melancolia, estagnação e perda de vitalidade. Nas imagens a seguir, nota-se que, mesmo em cenas diurnas e em ambientes com presença de vegetação verde – ressaltando, ainda, que eles viviam em um dos poucos ambientes preservados restantes –, a ambientação permanece fortemente marcada por tonalidades azuladas, contribuindo para a manutenção da atmosfera fria e desolada da narrativa.

Figura 3: o trio em direção à destruição da fábrica



Fonte: “Autofac”, Prime Vídeo, 2018.

Entretanto, ao concluir sua missão e destruir a Autofac, observa-se uma mudança significativa na paleta cromática quando a personagem Zabriskie retorna ao vilarejo onde reside, que passa a adotar tons quentes e vívidos. Essa alteração ocorre exatamente no mesmo local onde, anteriormente, sob o controle da Autofac, predominavam tonalidades frias e azuladas.

Figura 4: Zabriskie retorna ao vilarejo



Fonte: “Autofac”, Prime Vídeo, 2018.

Zabriskie, aparentemente a única personagem consciente de sua condição de androide, não demonstra desconforto diante dessa revelação; ao contrário, as cores vibrantes que permeiam a cena parecem enfatizar seu sentimento de esperança em relação ao futuro e o alívio por ter se libertado do controle exercido pela fábrica.

Essas observações são fundamentais para ressaltar que as cores, dependendo de sua intensidade tonal e dos filtros empregados no audiovisual, em articulação com outros elementos estruturais da composição da cena, podem conduzir o público não apenas a experimentar, de forma atenuada, sensações análogas às vividas pelos personagens em ambientes degradados, poluídos e caóticos, mas também a antecipar desdobramentos narrativos ou, ainda, a simbolizar estados psicológicos internos dos personagens.

Enquanto no conto a descrição das cenas desempenha um papel essencial no esforço imaginativo do leitor, que precisa visualizar mentalmente a ambientação e as cores dos cenários narrados, no audiovisual, as cores e suas tonalidades são apresentadas diretamente ao público pelo aspecto formal da mídia. Nesse contexto, as cores não apenas carregam múltiplos significados, mas também atuam como um mecanismo para evocar sensações específicas – incluindo o desconforto – e para refletir os aspectos emocionais dos personagens. Assim, as escolhas cromáticas desempenham um papel crucial na obra audiovisual, enriquecendo-a com uma carga simbólica e emocional que amplia a profundidade da narrativa.

No conto, o clima de declínio e poluição é intensificado pela presença de elementos como o calor abrasador, o sol forte, a ferrugem e o metal, criando uma atmosfera quente e degradante. Esses elementos são uma representação imagética de um cenário distópico, com a tecnologia de máquinas pesadas, característica da época em que o conto foi escrito, nos anos 1955. Nessa década, o medo de que o homem fosse substituído pelas máquinas, ainda grosseiras e mecânicas, permeava a produção cultural, o que se reflete na obra de Philip K. Dick.

Conclusão

Ao transpor a história para a série “Autofac” (2018), as características da ambientação e a estética visual mudam para se adequar ao tempo presente. Na atualidade, a preocupação já não está mais com as máquinas brutas e mecânicas, mas sim com a tecnologia dos computadores e da inteligência artificial, que, em muitos casos, ultrapassa a capacidade humana. A ansiedade contemporânea é a perda da humanidade diante do avanço da IA e a obra audiovisual reflete essa transição. Assim, a descrição dos cenários, maquinários, tecnologias e, especialmente, das

cores, sofre uma adaptação para refletir as preocupações do mundo atual, evidenciando a evolução do medo do controle humano para o medo da perda de controle sobre nossas próprias criações. Na obra, essa subversão se dá de uma maneira tão acachapante que a criatura – a máquina – toma o lugar de seus criadores e, numa transgressão da natureza humana, torna-os simulacros, convertendo-os à sua imagem e semelhança.

As muitas mudanças que se deram no processo de transposição midiática do conto para a série não implicam apenas mudanças nas características narrativas, mas também na forma como as cores e os elementos visuais são usados para comunicar esses medos e tensões, reforçando as diferenças entre os tempos e as tecnologias que os moldam. Fica evidente, ainda, um certo grau de interseccionalidade entre as mídias, uma vez que ambas têm por característica essa capacidade de capturar o espírito de seu tempo, tal qual ambas, a seu modo, servem ao propósito de perpetuação de um tipo de discurso, no caso, o distópico.

Referências

AUTOFAC (temporada 1, ep.2). *Electric Dreams* [seriado]. Direção: Peter Horton. Produção: Michael Dinner, et al. Reino Unido: Amazon Studios, 2018. Série original da plataforma Amazon Prime Vídeo.

BARTHES, Roland. *O óbvio e o obtuso*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BURKE, Edmund. *Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas idéias do sublime e do belo*. Tradução, apresentação, notas de Enid Abreu Dobránszky. Campinas, SP: Papyrus, Editora da Universidade de Campinas, 1993.

CARDOSO, André. A distopia inscrita na carne: a monstruosidade do corpo em alguns contos distópicos. In: CARDOSO, André; SASSE, Pedro (orgs.). *Distopia e monstruosidade*, 1ª ed.. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2020. Páginas 10-29. Disponível em: <https://www.dialogarts.uerj.br/admin/arquivos_tfc_literatura/Distopia_e_monstruosidades.pdf>. Acesso em: 12 de maio de 2024.

DICK, Philip K. Autofab. In: _____. *Sonhos Elétricos*. Tradução de Daniel Lühmann. 2. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2020. P. 37-69.

HELLER, Eva. *A Psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão*. Editora Olhares, 2022.

RAJEWSKY, Irina. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: DINIZ, Thais; VIEIRA, André (orgs.). *Intermedialidade e Estudos Interartes: Desafios da Arte Contemporânea*, vol. 2. Belo Horizonte: Rona Editora, 2012. Páginas 51-74.